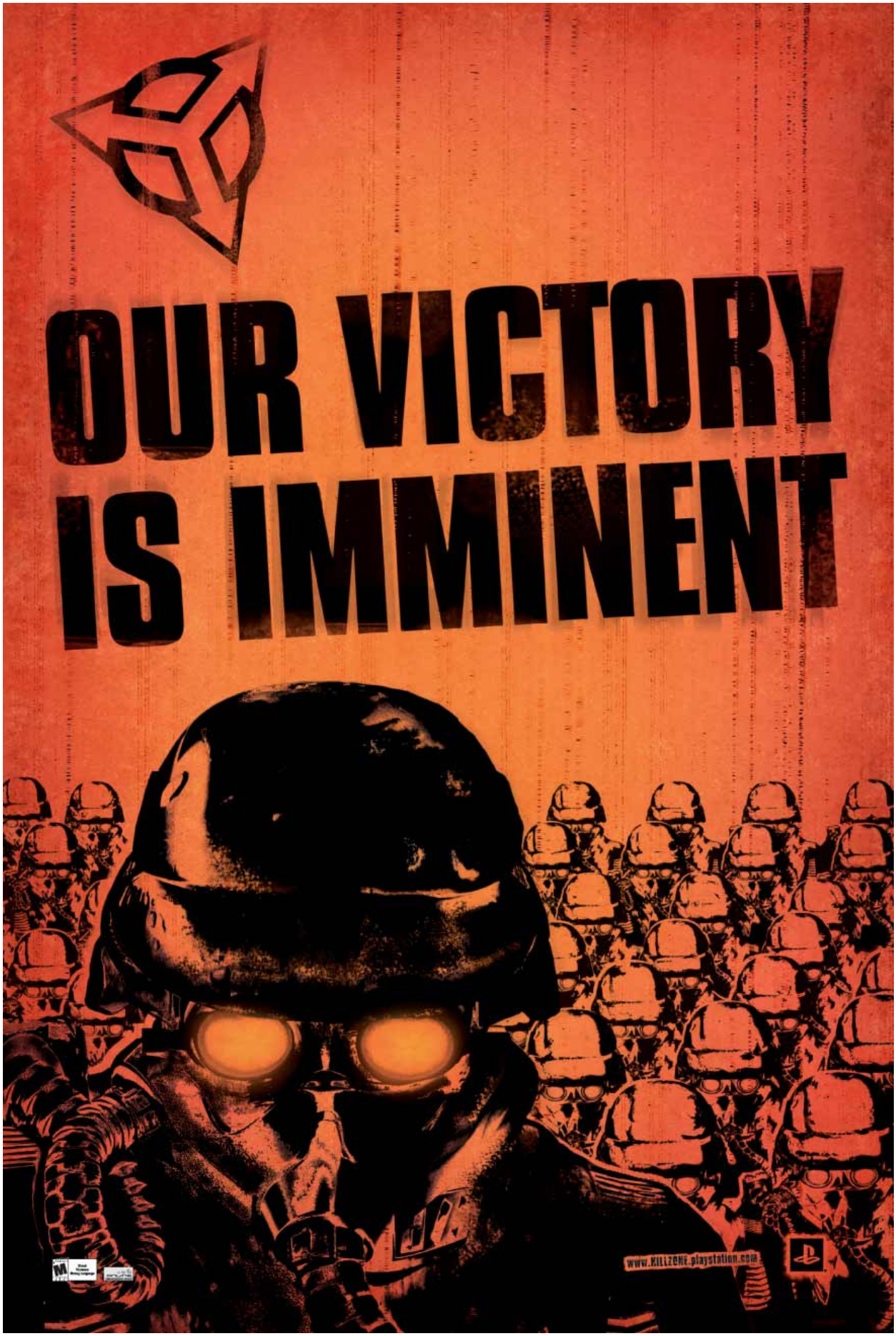
KILLZONE

The Savage War

Created by Dorian
http://phb-games.ru
version 1.0

KILLZONE™



От Автора.

Данный сеттинг основан на вселенной компьютерной игры KillZone™, вышедшей на консоли Sony PlayStation 2™. Я не стал дословно следовать игре, взяв только самые характерные черты.

Основная тема этого сеттинга – война, причем война не на захват территорий или ресурсов, а на полное уничтожение. Хэлгасты, мутировавшие колонисты с планеты Хэлган, поставили перед собой цель поголовно истребить землян, считая их виновными в том, что с ними произошло.

Зачем нужен этот сеттинг? В первую очередь он должен показать, насколько элементарна в обращении система Savage Worlds. Во вторую – этот сеттинг явялется так называемым lite (от англ - *облегченный*) вариантом ролевой игры. Вы решили поиграть, и вам важен сам процесс игры, а не антураж, или вам просто надо убить три-четыре часа в компании друзей. Именно на такие ситуации сеттинг и рассчитан. Легкое, веселое, брутальное приключение без какого-либо намека на трехэтажные интриги и эпические квесты. Есть ты, есть твои друзья соратники, есть война. Цель: выжить и выполнить задание. Хотя нет: выполнить задание и выжить.

Вот так. И не судите меня словами «не игра, а тупое мясо». Да, мясо, не спорю, но это, повторюсь, война, а не эпическое приключение в поисках «прекрасной эльфийки».

Пролог.

Далекое Будущее. Человечество вырвалось к звездам, положив начало эпохе галактической экспансии. Казалось, все идет хорошо: люди покоряют одну звездную систему за другой, а основанные ими колонии живут дружной семьей под предводительством матери-Земли...

Но однажды случилась беда. Колония на вновь открытой планете Хелган почти полностью вымерла от неизвестного излучения. Немногие выжившие мутировали, приспособились к новой среде обитания - и прокляли Землю, которая обрекла их на этот ад. Спустя несколько лет Хелган поднялся из руин, превратился в грозную военную державу и бросил вызов метрополии.

Первый удар был нанесен по планете Векта. Хелгасты - так назвали себя бывшие колонисты - захватывали один город за другим, безжалостно истребляя землян - и солдат, и мирных жителей. Так началась война, равной которой не было в истории человечества.

«...фиксирую обьекты. Масса: 2,5 единиц. Количество: 12. Вектор: 24 по -6. ETA: 24 минуты.
Взвыли динамики, и СД-платформа ожила. Висевшая на орбите Векты махина медленно задрожала, распуская лепестки концентраторов и поблескивая маневровыми.
Смертоносное жерло излучателя, способное в считанные секунды прожечь крупный фрегат на расстоянии до восьми тысяч километров медленно наводилось на вектор, по которому шла угроза.
- Говорит генерал Адамс! – прозвучал зычный голос командующего СД-платформами. – Красная готовность. Приказываю открывать огонь на поражение при рубеже 5 тысяч!
Операторы склонились над дисплеями, на которых уже проступали очертания ощетинившихся стволами «акул», легких десантных крейсеров хэлгастов. Кто-то удивленно екнул: впереди шли абсолютно беззащитные против СД десантники, а не тяжелые мониторы, всю носовую часть которых заполняли сотни и сотни пусковых установок.
Когда крейсера пересекали рубеж 5 тысяч, СД платформы молчали. Не было ни одного выстрела, как будто все станции разом вышли из строя. Двенадцать крейсеров неторопливо протекли мимо станций и начали погружение в атмосферу Векты.
Двадцать четыре тысячи отборных солдат готовились ступить на поверхность земли, сея смерть и разрушение. А повисшие мертвым грузом на орбите платформы не могли даже предупредить двухтысячный гарнизон ИСА о приближающейся...

...
Конец передачи...»

Часть Первая: Война.

Глава I

Персонаж.

В **KILLZONE** игроки берут на себя роли солдат вектанского гарнизона ИСА (ISA: International Strategic Arms) – небольшой группы военных, переживших первые часы вторжения хэлгастов. Ситуация критическая: столица колонии полностью оккупирована Хэлганом, главные базы ИСА уничтожены. В этот нелегкий час все, на что может рассчитывать немногочисленное выжившое мирное население – это небольшие отряды, которые еще ведут войну несмотря на огромный перевес со стороны противника. Членами одного из таких отрядов игрокам и предстоит стать.
В принципе, игроки ничем не ограничены в выборе роли для персонажа, однако не стоит забывать, что это военный сеттинг, а потому партия готичных страдальцев или заумных писателей здесь неуместна. Тем не менее игроки всегда смогут подобрать себе интересную роль даже в условиях таких ограничений.

Роль персонажа.

Ниже я привел список родов войск, один из которых вы можете выбрать для своего персонажа. Вы вправе изобрести велосипед, однако я рекомендовал бы вам сначала оповестить об этом мастера.

- **Troops/Special Forces Troops**: десант является основным родом войск ИСА, предназначен для ведения боевых действий на поверхности.
- **Heavy Support**: тяжелая пехота предназначена для выведения из строя укреплений и техники противника.
- **Scouts**: разведка обеспечивает информационных контроль за зоной боевых действий.
- **Shadow Marshals**: особое подразделение разведки, основной целью которой является диверсионная деятельность.
- **Specialist**: в этот класс попадают все те специальности, без которых невозможно существование армии: медики, механники, снабженцы, связисты и тд.
- **Pilots**: представители этой категории управляют техникой: от легких танков до межпланетных «разрушителей». (от автора: В этой книге я не описывал технику, так что роль пилота в данном случае может быть лишь сюжетной. В дальнейшем я намерен описать штат техники обеих армий.)

Edges and Hindrances.

Следующие эджи недоступны в **KILLZONE**:
Arcane Background, Arcane Resistance, Improved Arcane Resistance, Champion, Giant Killer, Holy/Unholy Warrior, Mentalist, New Power, Noble, Power Points, Power Surge, Rapid Recharge, Improved Rapid Recharge, Soul Drain, Wizard

Следующие Hindrances недоступны в **KILLZONE**:
Obese, One Arm, One Eye, One Leg, Pacifist, Young

Если вы хотите взять для своего персонажа что-либо из вышеперечисленного, вам стоит посоветоваться с мастером, так как в конечном итоге он решает, бывают ли жирные разведчики или одноглазые снайперы.

New Skills

Electronics (Smarts)
Навык работы с электронными устройствами: взлом и установка электронных замков, компьютерных сетей и т.д.

Глава II
Оборудование.

Сразу хочу отметить, что в **KILLZONE** полностью отсутвует понятие денег. Все, чем владеет персонаж, или выданое ему по долгу службы, или подобрано на поле боя.
Мастер должен сам определить, чем снабжать игроков во время игры. Учитывая, что Векта находится под осадой и практически полностью оккупирована Хэлганом, «купить» что-то не представляется возможным. Тем не менее, в описании вещей я дам рекомендации, кого и как снабжать во время игры.

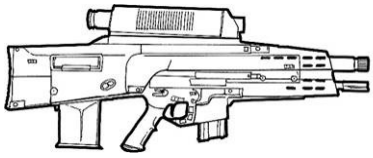
Оружие.

ИСА.

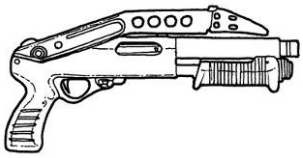
Стандартное вооружение колониальных войск.

M4 Semi-auto Pistol
Табельный пистолет солдата ИСА. Легкий, неприхотливый и очень точный ствол, однако малый обьем боезапаса (обойма на 7 патронов) является его основным недостатком.
Предписание: стандартное.

M82/M82-G Assault rifle



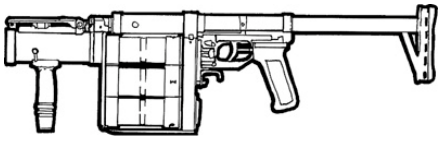
Стандартная винтовка на вооружении ИСА. Низкая скорострельность и большой вес этой модели с лихвой компенсируется ее точностью и высокой огневой мощью. Тем не менее, это оружие предназначено для стрельбы короткими очередями, так как сильная отдача задирает ствол винтовки.
M82/M82-G оборудована подствольным однозарядным гранатометом.
Предписание: стандартное.



M13 Shotgun
Очень мощьное оружие ближнего боя.
Предписание: стандартное.

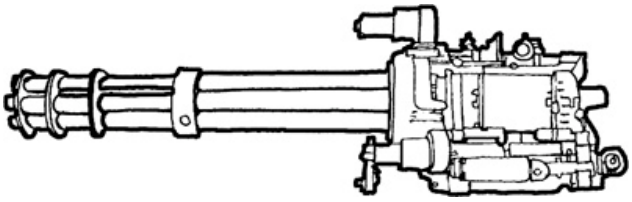
M66-SD Silenced Submachine Gun

Несмотря на принадлежность к классу SMG, эта модель ведет огонь стандартным патроном M82. Легкая, точная машинка, способная вести автоматический огонь практически без отдачи, эта модель стоит на вооружении shadow marshals. M66 оборудована легким оптическим прицелом и встроенным глушителем и магазином на 30 патронов.
Предписание: разведка.



M327 Grenade Launcher
Тяжелый барабанный гранатомет. Несет боезапас в шесть выстрелов, обладающих поражающей силой противопехотной гранаты. Несмотря на то, что M327 стоит на вооружении ИСА, Хэлгасты с удовольствием используют трофейные стволы.
Предписание: тяжелая поддержка.

M404 MAW
Противотанковый реактивный гранатомет, тяжелое, мощное оружие для уничтожения бронированной техники. Боезапас имеет встроенную систему наведения и слежения, что позволяет использовать M404 даже на больших дистанциях.
Предписание: тяжелая поддержка.

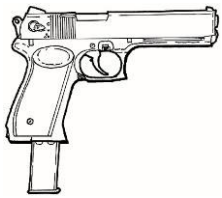


M224-A3 Heavy Support Weapon
Тяжелый пулемет, состоящий на вооружении некоторых отделении ИСА. Громоздкая модель, слегка модифицмрованная для ведения огня с рук, ранее этим пулеметом укомплектовывалась тяжелая техника ИСА.
Предписание: тяжелая поддержка.

M66-SE Sniper Rifle

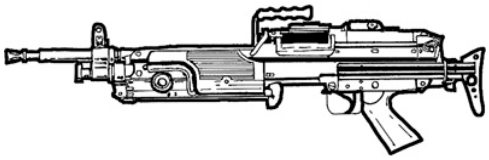
Эта модель разработана на базе M66-SD, за счет удаления функции автоматического огня и увеличения ствола удалось повысить огенвую мощь и дальность поражения, что позволило использовать эту винтовку для снайперских целей. Модель укомплектована оптическим прицелом с функцией тепловизора.
Предписание: разведка.

Хэлгаст
Оружие хелгастов в основном является модификацией ИСА, так как их военная промышленность построенна на технологии землян.



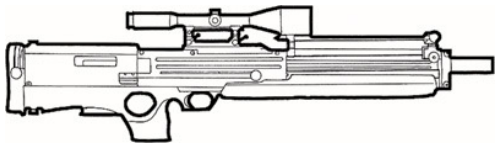
IvP-18 Tropov Combat Pistol
Автоматический пистолет, по своим характеристикам больше подходящий под класс пистолет-пулемет. «Тропов» способен вести огонь короткими очередями, обладает слабой отдачей и выскоеой огневой мощью. Является запасным оружием хэлгастов, так как обладает сравнительно небольшим боезапасом.

StA-52 LAR Assault Rifle
Стандартная винтовка хэлгастов, совмещенная с подствольным однозарядным дробовиком. Несмотря на более слабую по сравнению с M82 огневую мощь, несет больший боезапас и более скорострелен. Подствольный дробовик – незаменимое оружие в ближнем бою, когда использование гранат невозможно из-за вероятности поражение своих. Выстрел в упор способен если не убить тяжело бронированного пехотинца, то точно сбить его с ног, тем самым выведя его из боя на некоторое время.



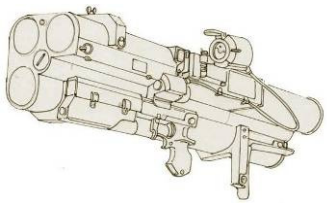
StA-3 Stova Light Machinegun
Аналог M224, но более легкий и скорострельный ручной пулемет, который, однако, использует обоймы на 100 патронов вместо ленты. Сильным недостатком является низкая точность этого образца на больших дистанциях.

StA-52 SLAR Sniper Rifle
Стандартная снайперская винтовка на вооружении хэлгастов. У ИСА аналогом является M66-SE. Обе модели оснащены электронным прицелом, совмещающим в себе функции оптичексого прицела и тепловизора.



BP-02 Pup
Ручной однозарядный гранатомет размером с крупный пистолет. Применяется для поражения скоплений живой силы на малой дистанции. Использует аналогичный ручной гранате заряд.

BLR-06 Hadra
Аналог M404 MAW, единственным отличием которого является расширенный боезопас и больший вес. Адское оружие, спосовное сносить самые укрепленные цели и бронетехнику.



Другое оружие.

M32 Combat Knife/FSK-7 Fury
Стандартный боевой нож, скорее инструмен, нежели оружие, входит в стандартую экипировку бойца любой армии.

HE Frag Grenade
Стандартная противопехотная осколочная граната. Состоит на вооружении обеих армий.

SAP HE Detonator

Стандартный взрывпакет, предназначенный для уничтожения ключевых обектов на поле боя и ведения диверсионных операций. Детонатор обладает мощностью, достаточно для того, чтобы проломить укрепленную стену, а правильно установленная группа детонаторов свособно сровнять с землей небольшое строение.

Системы личной защиты.

Light Tactical Suite.
Стандартный пехотный набор, состоящий на вооружении обоих армий. Включает в себя легкий пехотный бронежилет, закрывающий торс спереди и со спины, и шлем, оснащенный системой комуникации. Комплект позволяет нести до шести единиц боезопаса без учета их веса.
Предписание: пехота.

Heavy Tactical Suite.
Данный комплект состоит на вооружении частей тяжелой огневой поддержки обоих армий. В комплект входит усиленный бронежилет, который, в отличии от легкого варианта, закрывает также руки и ноги, и шлем, аналогичный легкому варианту (+2 armor).
Комплект позволяет нести до шести единиц боезапаса без учета их веса, а система креплений позволяет уменьшить вес тяжолого вооружения, которое несет пехотинец, на 25%.
Предписание: тяжелая поддержка.

Scout Tactical Suite.
Этот комплект был разработан специально для подразделений, ведущих разведку и диверсионные операции. В комплект входит легкий пехотный бронежилет, покрытый специальным покрытием, обеспечивающи бонус +2 к Stealth. Вместо шлема комплект предусматривает тактическую маску, оборудованную системами термального и ночного зрения, системой коммуникации и целенаведения (+1 Shooting при использовании с M66-SD или M66-SE).
Комплект позволяет нести до 4 единиц боезапаса без учета их веса.
Предписание: разведка.

Hellghust Elite Suite.
Этот громоздкий костюм стоит на вооружении элитных частей армии Хэлгана. Облаченные в него хэлгасты способные выдержать попадание из большинства оружия, при этом сам комплект позволяет нести тяжелое оружие без сложностей.
В комплект входит полная защита для всего тела, система коммуникации и отслеживания целей (+1 Shooting), система креплений (-50% веса используемого в данный момент оружия).
Комплект позволяет нести до 8 единиц боезапаса без учета их веса.

Оборудование.

Comm.
Стандартный набор коммикационного оборудования, обычно встроен в пехотный шлем.

Jammer.
Размером с граннату, после активации джаммер позволяет на некоторое время погасить любые коммуникации в радиусе до пятидесяти метров от эпицентра. Прибор явялется одноразовым, однако ни один из известных коммуникаторов не способен пробится через «колпак».

Universal PDA.
Универсальным ПДА комплектуюся части, в задачи которых входит работа с высокотехнологическими устройствами. Данный прибор обеспечивает пользователю бонус +2 на **Electronics** при работе с электронными зомками и терминалами.

Глава III
Enemy of Mankind.

Хэлгасты.
Подвергнувшись неизвестному излучению, почти все колония вымерла. Однако выжившие не только приспособились к новым условия, но и мутировали до такой степени, что уже не считали себя людьми. Считая землян виновниками постигшей их участи, хэлгасты образовали собственное тоталитарное государствно и спустя несколько поколений вторглись в сектор землян с цельне не поработить, но уничтожить всех, кого они считади виновниками своего положения.
Хэлгасты имеют ярковыраженный серый цвет кожи и полное отсутвие волосяного покрова на теле. Они боладают более крупным телосложением и гораздо лучше физически развиты, нежели типичные люди.

- **Strength d6**: хэлганы гораздо сильнее людей, и их максимум силы составляет d12+2.
- **Vigor d6**: хэлганы гораздо выносливей и крупнее людей, и их максиму телосложения равен d12+2.
- **Unable to breathe air**: хэлгасты не преспособлены дышать кислороднойатмосферой.
- **Racial Enemy**: Humans. Хэлганы ненавидят людей, считая их виновниками своего положения. При виде человека хэлган должен провести бросок Спирита с пенальти -2 или немедленно атаковать человека.

New NPC EDGE: Adaptive Breathing.
Prerequisites: персонаж должен принадлежать к расе хелгастов, стартовый персонаж, Novice.
Иногда мутация дыхательных органов протекает несколько иначе. В таком случае персонаж способен дышать в обеих атмосферах: хэлганской и стандартной кислородной.

Hellghust Scout (1-3)

Скауты являются, пожалуй, одним из самых неприятных подразделений хэлгастов. Вооруженные снайперскими винтовками, скауты способны нанести непоправимый ущерб противнику, оставаясь вне зоны досягаемости его оружия.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8
Skills: Climbing d4, Fighting d4, Guts d4, Investigation d6, Notice d8, Piloting d4, Shooting d6, Stealth d6, Survival d4, Tracking d6
Charisma 0, **Pace** 6, **Parry** 4, **Toughness** 8
Hindrances: Unable to Breath Air, Racial Enemy.
Gear: Light Tactical Suite: +2, StA-52 SLAR Sniper Rifle: 2d10, FSK-7 Fury: Str+1.

Hellghust Light Infantry (3-8)

Легкая пехота – намболее распространенный род войск хелгастов. Они осуществляют практически все виды операции, и именно они осуществляют безопасность захваченных территорий.
Пехотинцы организованы в отделения от пяти до восьми человек, иногда для усиления к ним присоединяется один-два (в зависимости от ситуации) тяжелых пехотинца. Часто, особенно в наступательных целях, два отделения высаживаются с «дропа» практически на противника.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8
Skills: Climbing d4, Fighting d4, Guts d6, Intimidation d4, Notice d6, Piloting d4, Shooting d6, Survival d6
Charisma 0, **Pace** 6, **Parry** 4, **Toughness** 8
Hindrances: Unable to Breath Air, Racial Enemy.
Gear: StA-52 LAR Assault Rifle: 2d8+1, Light Tactical Suite: +2, IvP-18 Tropov Combat Pistol: 2d6.

Hellghust Heavy Soldier (1-3)

Тяжелая пехота хэлгастов редко действует сама по себе. Часто таких пехотинцев прикрепляют к отделениям легкой пехоты. «Хэвик» (как из называют исовцы) несет на себе легкий пулемет и способен доставить массу неприятностей, укрепившись в удобной точке.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8
Skills: Fighting d6-1, Intimidation d8, Notice d4, Shooting d6-1, Survival d4
Charisma 0, **Pace** 6, **Parry** 5, **Toughness** 10
Hindrances: Unable to Breath Air, Racial Enemy.
Gear: StA-3 Stova Light Machinegun: 2d10, Heavy Tactical Suite: +4, HE Frag Grenade: 3d6.

Hellghust Bounty Hunter (1-2)

Очень редко используемый род войск, аналог войск специального назначения. Превосходно обученные и тренированные бойцы, предпочитающие хитрые маневры тупой атаке в лоб. Высококласные стрелки, так что если кто-нибудь из них прихватит с собойц на миссию снайперку – у противника будет масса проблем. В принципе могут быть укомплектованы чем угодно.

Attributes: Agility d10, Smarts d8, Spirit d8, Strength d10, Vigor d10
Skills: Climbing d6, Fighting d8, Guts d8, Intimidation d8, Investigation d8, Notice d8+2, Piloting d4, Shooting d12, Survival d8
Charisma 0, **Pace** 6, **Parry** 6, **Toughness** 9
Hindrances: Racial Enemy.
Edges: Alertness, Combat Reflexes, Danger Sense, Marksman.
Gear: Light Tactical Suite: +2, StA-52 LAR Assault Rifle: 2d8+1, HE Frag Grenade: 3d6.

Hellghust Elite (1-2)

Элитники – это телохранители наиболее важных чинов армии Хэлгана. Они практически никогда не ведут активных боевых действий, только охраняют. Это очень серьезный противник, закованный в тяжеленную броню.
Проблема в том, что табельные штурмовые винтовки им практически не страшны, а использование против них гранат часто затруднительно, поскольку встречаются такие противники в основном в помещениях. Элитник может быть вооружен чем угодно.

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d10, Vigor d10
Skills: Climbing d4, Fighting d8, Guts d8, Intimidation d8, Investigation d8, Notice d8+2, Piloting d4, Shooting d12+1, Survival d8
Charisma 0, **Pace** 6, **Parry** 6, **Toughness** 13
Hindrances: Racial Enemy.
Edges: Alertness, Hard to Kill, Dodge, Marksman.
Gear: Hellgast Elite Suite: +6, StA-52 LAR Assault Rifle: 2d8+1, HE Frag Grenade: 3d6.

Векта.

Векта – одна из первых колоний, установленных Федерацией в секторе. Основная функция – обеспечение Федерации ресурсами полезных ископаемых. Планета весьма схожа по климатическим условиям с Землей, и лишь на 10% меньше нее по диаметру.
Собственные ресурсы (в основном сельскохозяйственные и морские) колония использует только для обеспечения собственных нужд. 2 крупных космопорта - Векта-сити и Арквуд-Сити, предназначены для обслуживания грузовых фрейтеров и танкеров.
Векта практически неприспособлена под туристические нужды, на ней расположено большое количество индустриальных предприятий. Жители Векты не являются гражданами Федерации и распологают собственным правительством, которое подчиняется Совету Федерации.
Собственных военных сил колония не имеет, на ней располагается гарнизон ИСА, приписанный к оборонительным войскам сектора. База ИСА расположена в окресностях Векта-сити. Единственное серьезное оборонное сооружение – система СД платформ, орбитальных баз, способных оказать сопротивление практически любому космическому флоту.

Приложение I
Таблицы.

Оружие.

Тип	Range	Damage	ROF	Weight	Shots	Notes
		ICA Weapons				
M4 Semi-auto Pistol	12/24/48	2d6	1	3	7	
M82/M82-G Assault rifle	24/48/96	2d8	3	10	30	
& Grenade Launcher	12/24/48	3d6	1	-	1	MB
M13 Shotgun	12/24/48	1-3d6	2	10	9	
M66-SD Silenced Submachine Gun	12/24/48	2d8	3	10	30	+1 Shooting
M66-SE Sniper Rifle	100/200/400	2d10	1	9	7	AP 2
M327 Grenade Launcher	12/24/48	3d6	1	12	6	MB
M404 MAW	24/48/96	4d8+2	1	16	1	MB, AP 4, HW
M224-A3 Heavy Support Weapon	50/100/200	2d10	3	40	800	
		Helghust Weapons				
IvP-18 Tropov Combat Pistol	12/24/48	2d6	3	4	18	
StA-52 LAR Assault Rifle	24/48/96	2d8+1	3	10	45	
& Shotgun	12/24/48	1-3d6	1	-	1	
StA-3 Stova Light Machinegun	40/80/160	2d10	3	20	100	
StA-52 SLAR Sniper Rifle	100/200/400	2d10	1	9	7	AP 2, +1 Shooting
BP-02 Pup	12/24/48	3d6	1	8	1	MB
BLR-06 Hadra	24/48/96	4d8+2	1	22	3	MB, AP 4, HW

Тип	Range	Damage	ROF	Weight	Shots	Notes
M32 Combat Knife/FSK-7 Fury	-	Str+1	-	1	-	
SAP HE Detonator	-	5d10	-	2	-	LB, HW
HE Frag Grenade	5/10/20	3d6	-	1	-	MB

Средства Индивидуальной Защиты.

Тип	Armor	Weight	Notes
Light Tactical Suite	+2	4	Смотри описание.
Heavy Tactical Suite	+4	8	Смотри описание.
Scout Tactical Suite	+2	4	Смотри описание.
Hellghust Elite Suite	+6	12	Смотри описание.

Амуниция.

Тип	Weight/Load	Notes
M82/M66/StA-52 LAR	1/clip	
M4	0.5/clip	
IvP-18	1/clip	
StA-52 SLAR	1.5/clip	
M13	1/load	Вес указан для полного заряда, каждый патрон заряжается отдельно.
M327	1/shot	
M404	2/shot	
A3	5/clip	
BP-02	1/shot	
BLR-06	2/shot	

KILLZONE™